



DISEGNO DI LEGGE

d’iniziativa dei senatori LANNUTTI, DI NICOLA e CASTALDI

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 22 MAGGIO 2018

Norme per il contrasto, la riduzione e la prevenzione del gioco d’azzardo patologico

ONOREVOLI SENATORI. – La ludopatia o disturbo da gioco d'azzardo (GDA) è una disfunzione dai caratteri patologici sofferta da specifici soggetti che sviluppano un irresistibile impulso a giocare d'azzardo o scommettere denaro.

La sua preoccupante (e crescente) diffusione su casinò *on line* e piattaforme tecnologiche via *web* prive di adeguati controlli spinge sempre più persone ad avvicinarsi al gioco d'azzardo grazie, soprattutto, alle ammalianti pubblicità che prospettano e ingenerano nel soggetto la speranza di realizzare i propri sogni e/o di cambiare il proprio tenore di vita.

In tutto il mondo e da circa trent'anni, la ludopatia viene considerata una malattia riconosciuta e, secondo alcuni dati, in Italia rappresenta un problema sociale, dato che sarebbero circa 30 milioni gli italiani che hanno giocato almeno 1 euro, circa 4 o 5 milioni quelli che avrebbero scommesso somme di denaro considerate «importanti» rispetto alle loro reali possibilità, quindi al loro patrimonio, mentre sono stimati in oltre 200.000 i giocatori patologici afflitti da una vera e propria malattia.

Il gioco d'azzardo può assumere la connotazione di un vero e proprio disturbo psichiatrico, così come ufficialmente riconosciuto dall'*American psychiatric association* (APA) nel 1980. Nel 1994, il gioco d'azzardo patologico (GAP) è stato classificato nel manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-IV) come «disturbo del controllo degli impulsi»; il DSM-IV *text revision* ha definito il GAP come un «comportamento persistente, ricorrente e maladattativo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative». Nel 2013

l'APA ha elaborato una nuova definizione più aggiornata e scientificamente corretta ovvero: «disturbo da gioco d'azzardo» (APA DSM-V, 2013). L'*International classification of diseases* (ICD-10) dell'Organizzazione mondiale della sanità (OMS) lo ha inserito tra i «disturbi delle abitudini e degli impulsi».

Secondo una recente indagine dell'UPB (Ufficio parlamentare di bilancio), il fisco italiano incassa dalle scommesse il doppio che in Francia e Regno Unito e quasi quattro volte rispetto alla Spagna o alla Germania, ma rapportando il gettito dal settore dei giochi al prodotto interno lordo (PIL) non ci sono uguali in Europa.

A tutto il 2016 (dati più recenti disponibili) il gettito del settore dei giochi è pari a quasi 10 miliardi di euro, corrispondente allo 0,6 per cento del PIL e a oltre il 2 per cento delle entrate tributarie complessive. Il gettito (al netto delle vincite) complessivo è aumentato tra il 2006 e il 2010, passando da 6,7 a 8,8 miliardi di euro, grazie agli elevati tassi di crescita (superiori in media al 17 per cento annuo) relativi al comparto dei giochi di nuova generazione. Dal 2011, il gettito si è stabilizzato sugli 8 miliardi, nonostante la netta contrazione del gettito dei giochi tradizionali. Il picco del 2016 – sostiene l'UPB nel suo studio – è dovuto congiuntamente alla ripresa della raccolta e alla revisione delle aliquote di tassazione verso l'alto.

Considerando la spesa effettiva dei giocatori in rapporto al PIL, nel 2015 l'Italia si collocava, tra i principali Paesi europei, al primo posto (0,8 per cento), dopo il Regno Unito (0,7 per cento), la Spagna (0,5 per cento), la Francia (0,4 per cento) e la Germania (0,3 per cento). L'Italia veniva supe-

rata dal Regno Unito solo in termini di spesa effettiva *pro capite* (rispettivamente circa 355 e 362 euro annui, per la popolazione adulta). Nel *Focus* curato dall'UPB si ripercorrono i grandi numeri del settore, che negli ultimi anni ha vissuto una vera e propria impennata: tra il 2000 e il 2016, la raccolta complessiva da giochi è aumentata di cinque volte, «passando in termini reali da 20 a circa 96 miliardi di euro (stime recenti quantificano in oltre 102 miliardi la raccolta nel 2017)». Una crescita che si deve anche all'ampliamento dell'offerta di scommesse, principalmente attraverso *Internet* anche per via della legalizzazione (datata 2006) delle puntate su portali che abbiano sede in Europa e licenza italiana. A questo si accompagna la diffusione degli «apparecchi da intrattenimento», macchinette varie e videolotterie, che – ricorda lo stesso studio – espongono «i giocatori a maggiori rischi di dipendenza»: ammontano a 96 miliardi di euro le puntate degli italiani tra macchinette, scommesse, gratta e vinci. Nel 2016, le vincite hanno superato i 77 miliardi, con i premi pagati per circa l'80 per cento delle puntate complessive (il cosiddetto *payout*). Il 20 per cento, ossia la spesa effettiva dei giocatori (differenza tra raccolta e vincite), pari a 19 miliardi, sono stati equamente divisi «tra le entrate erariali, circa 10 miliardi (10,5 per cento della raccolta), e il fatturato del settore, oltre 9 miliardi (8,5 per cento della raccolta)».

Considerando il numero di abitanti e le cifre giocate, l'Abruzzo spicca come la regione con la raccolta *pro capite* più alta (1.767 euro), seguito dalla Lombardia e dall'Emilia-Romagna (rispettivamente 1.748 e 1.668 euro). Smentendo il senso comune della passione per i numeri e la cabala, nel Mezzogiorno i valori medi della raccolta sono invece generalmente più bassi della media complessiva (rispettivamente 1.291 e 1.475 euro), come rileva l'UPB. Ma quel settore popolare trova conferma se si appro-

fondisce l'analisi considerando un ulteriore aspetto: rapportando la spesa per i giochi al reddito disponibile, ovvero andando a vedere quanto del portafoglio di un abitante di una determinata zona d'Italia va a finire in azzardo, la propensione maggiore si trova nelle regioni del Mezzogiorno, con una percentuale dell'8,3 per cento, a fronte di una media nazionale del 7,2 e al Nord pari al 6,5 per cento. In questo contesto, spicca la propensione relativamente più elevata in Campania e in Abruzzo (rispettivamente 10,2 e 9,7 per cento).

A fronte di queste cifre importanti si configura un fenomeno (il disturbo da gioco d'azzardo) che assurge a dipendenza patologica «*sine substantia*».

La medicina moderna sposa, *in toto*, i riscontri dei numerosi studi clinici che hanno altresì dimostrato lo stretto legame della ludopatia con altre patologie consequenziali come la depressione, l'abuso di alcool e droghe, uno spiccato atteggiamento aggressivo, l'ipomania e disturbi bipolari oltre ad una serie di disturbi della personalità (atteggiamenti *borderline*, tendenza ad emarginarsi e ad essere asociale, narcisismo istrionico, *deficit* di attenzione, iperattività, attacchi di panico e patologie fisiche come stati di *stress*, ulcera e ipertensione arteriosa). La prevalenza tra la popolazione adulta del disturbo da gioco d'azzardo, secondo il citato DSM-IV, varia dall'1 al 3 per cento della popolazione, con una maggiore diffusione tra familiari e parenti di giocatori.

Contro la ludopatia e l'azzardo patologico, è stato fondato, su iniziativa di Don Virginio Colmegna e di numerose associazioni laiche e cattoliche, un patto federativo che ha dato luogo alla campagna denominata «Mettiamoci in gioco», cui aderiscono, così elencati nel relativo sito *internet* ufficiale: Acli, Ada, Adusbef, Ali per Giocare, Anci, Anteas, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Avviso Pubblico, Azione Cattolica Italiana, Cgil, Cisl, Cnca, Conagga, Ctg,

Federazione Scs-Cnos/Salesiani per il sociale, Federconsumatori, FeDerSerD, Fict, Fitel, Fp Cgil, Gruppo Abele, InterCear, Ital Uil, Lega Consumatori, Libera, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie - Terre di mezzo, Shaker - pensieri senza dimora, Uil, Uil Pensionati, Uisp.

Nel comunicato stampa diffuso in occasione della presentazione alla Camera dei deputati di un appello a tutti i candidati alle prossime elezioni politiche, nel febbraio 2018, i rappresentanti di "Mettiamoci in gioco" hanno affermato: «Nella prossima legislatura parta subito l'iter di approvazione di una rigorosa legge di regolamentazione del gioco d'azzardo (...) che, finalmente, metta ordine nel caos in cui il settore è cresciuto, permettendo così di intervenire sui tanti problemi che una diffusione incontrollata dell'azzardo ha provocato nel nostro paese. *In primis*, dipendenze più o meno gravi, separazioni e divorzi, ricorso all'usura, massicce infiltrazioni mafiose».

Nella relativa conferenza stampa, i rappresentanti di «Mettiamoci in gioco» hanno illustrato i quattro punti contenuti nell'appello: divieto assoluto della pubblicità; riduzione di un terzo dell'offerta complessiva del gioco; diritto per regioni ed enti locali di regolamentare l'offerta del gioco d'azzardo sul proprio territorio, senza annullarla ma senza nemmeno essere vincolati all'intoccabilità degli interessi già esistenti; aumento delle risorse destinate al sistema dei servizi per garantire cura e assistenza gratuite alle persone affette da disturbo da gioco d'azzardo.

Si rende quindi doveroso imporre il divieto di legge alle emittenti radiofoniche e televisive di qualsivoglia comunicazione commerciale audiovisiva e radiofonica, diretta o indiretta, che induca all'acquisto di prodotti di giochi con vincite in denaro o alla partecipazione ad attività di gioco, quali lotterie, concorsi a premio, scommesse sportive, *slot*, videolotterie ed altre analoghe at-

tività, anche *on line*, comunque denominate, finalizzate alla riscossione di somme di denaro, la cui vincita sia determinata esclusivamente dall'aleatorietà.

1. Considerazioni introduttive

A livello di legislazione europea, a tutt'oggi, si rileva l'assenza di una specifica normativa primaria e secondaria.

Il Parlamento europeo ha approvato nel 2013 una risoluzione nella quale si afferma la legittimità degli interventi degli Stati membri a protezione dei giocatori, anche a compressione di alcuni principi cardine dell'ordinamento comunitario come, ad esempio, la libertà di stabilimento e la libera prestazione dei servizi (con due sentenze della Corte di giustizia del 2011 e del 2015), per contrastare i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale, tenuto anche conto dell'enorme diffusione del gioco d'azzardo e del fenomeno delle frodi (anche attraverso campagne di monitoraggio del fenomeno e di sensibilizzazione dei cittadini-consumatori) oltre che svolgere un'azione di lotta alla criminalità evidenziando, altresì, che il gioco d'azzardo *on line* può comportare un rischio di dipendenza maggiore rispetto al gioco d'azzardo tradizionale *off line*, in virtù tra l'altro della maggiore facilità di accedere e dell'assenza di controllo sociale, ma che a tale riguardo occorrono ulteriori ricerche e dati supplementari.

In particolare, con la sentenza della IV sezione del 15 settembre 2011 in merito alla causa C-347/09, la Corte di giustizia ha chiarito le condizioni alle quali le norme sulla libertà di stabilimento e la libera prestazione di servizi consentono ad uno Stato membro di istituire un monopolio per la gestione di giochi d'azzardo: si tratta, in particolare, di ragioni imperative di interesse generale - tutela dei consumatori e tutela dell'ordine sociale - a condizione che le restrizioni alla libera prestazione di servizi soddisfino i requisiti di proporzionalità.

La Corte di giustizia europea, in un differente contesto, aveva richiamato il concetto affermando che l'obiettivo attinente alla lotta contro la criminalità collegata a tali giochi è idoneo a giustificare le restrizioni alle libertà fondamentali derivanti da tale normativa (si parlava di normativa italiana), tanto che, coerentemente, la stessa Corte successivamente ribadiva il concetto che, in questo specifico settore, le autorità nazionali dispongono di un ampio potere discrezionale per stabilire quali siano le esigenze di tutela del consumatore e dell'ordine sociale da salvaguardare.

La Commissione europea, con raccomandazione del 2014 sui servizi di gioco d'azzardo *on line*, incoraggiava gli Stati membri a realizzare un livello elevato di protezione per i consumatori, gli utenti e i minori grazie all'adozione di principi relativi a tali servizi e alla pubblicità e sponsorizzazione responsabile di essi, finalizzati a salvaguardare la salute e a ridurre al minimo gli eventuali danni economici che possono derivare dal gioco d'azzardo eccessivo o compulsivo, e invitava le autorità nazionali ad integrare la propria normativa con prescrizioni relative alle informazioni di base sui siti *web* di gioco d'azzardo, intese in particolare a garantire che i consumatori dispongano di informazioni sufficienti per comprendere i rischi legati al gioco d'azzardo. Le comunicazioni commerciali (pubblicità e sponsorizzazione) dovrebbero essere effettuate responsabilmente.

In Italia si registrano interventi legislativi fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che per regolare i profili di carattere fiscale. La regolamentazione del gioco distingue i giochi vietati da quelli consentiti; per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione. Anche regioni e comuni sono intervenute sulla materia dei giochi, dando origine anche ad un complesso contenzioso con gli operatori del settore. Un

intervento più organico in materia è stato effettuato con il cosiddetto «decreto Balduzzi» (decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189), con il quale si è provveduto ad aggiornare i LEA tenendo conto anche di nuove patologie emergenti, con riferimento prioritario alla malattie croniche, alle malattie rare e al fenomeno della ludopatia.

La Corte costituzionale, con sentenza n. 108 del 22 marzo - 11 maggio 2017, ha ricordato che la suddetta normativa ha previsto, a fini di prevenzione della cosiddetta ludopatia, la progressiva ricollocazione dei punti della rete fisica di raccolta del gioco praticato mediante *slot machines* che risultino ubicati in prossimità di determinati luoghi «sensibili», cioè luoghi frequentati da determinate categorie di soggetti che si presumono particolarmente vulnerabili di fronte alla tentazione del gioco d'azzardo.

Proprio nell'ottica delle finalità e della *ratio* del «decreto Balduzzi» veniva approvato il Piano d'azione nazionale G.A.P 2013-2015 Area prevenzione, che muove dall'esigenza di definire linee di indirizzo nazionali e intende soddisfare, oltre a quanto previsto dalla normativa, anche la concreta necessità di mettere in atto prima possibile interventi preventivi realmente efficaci per contrastare un fenomeno che, anche se non ancora ben conosciuto né quantificato, ha assunto comunque rilevanza ed importanza sociale e sanitaria; motivo per cui il Piano d'azione nazionale si inserisce nel novero delle strategie che potranno costituire punti di riferimento per tutte le organizzazioni e gli operatori del settore coinvolti e disponibili a dare una risposta concertata al fenomeno emergente.

La legge 11 marzo 2014, n. 23 (Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita), all'articolo 14, comma 1, lettera a), ha previsto altresì, quale criterio direttivo della delega in materia di giochi pubblici,

peraltro mai attuata, la «raccolta sistematica e organica delle disposizioni vigenti in funzione della loro portata generale ovvero della loro disciplina settoriale, anche di singoli giochi, e loro adeguamento ai più recenti principi, anche di fonte giurisprudenziale, stabiliti al livello dell'Unione europea, nonché all'esigenza di prevenire i fenomeni di ludopatia ovvero di gioco d'azzardo patologico e di gioco minorile, con abrogazione espressa delle disposizioni incompatibili ovvero non più attuali, fatte salve, comunque, le previsioni in materia di cui agli articoli 5 e 7 del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189».

La legge 23 dicembre 2014, n. 190 (Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato - legge di stabilità 2015), contiene importanti indicazioni circa la disciplina della raccolta di denaro tramite il gioco d'azzardo.

La legge 28 dicembre 2015, n. 208 (Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato - legge di stabilità 2016), ha previsto, all'articolo 1, comma 936, che «entro il 30 aprile 2016, in sede di Conferenza unificata di cui all'articolo 8 del decreto legislativo 28 agosto 1997, n. 281, sono definite le caratteristiche dei punti di vendita ove si raccoglie gioco pubblico, nonché i criteri per la loro distribuzione e concentrazione territoriale, al fine di garantire i migliori livelli di sicurezza per la tutela della salute, dell'ordine pubblico e della pubblica fede dei giocatori e di prevenire il rischio di accesso dei minori di età. Le intese raggiunte in sede di Conferenza unificata sono recepite con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze, sentite le Commissioni parlamentari competenti».

2. Illustrazione del disegno di legge

Il disegno di legge che si sottopone all'attenzione degli onorevoli colleghi consta di 8 articoli.

L'ambito di applicazione e la finalità sono indicati nell'articolo 1: la *ratio* della normativa proposta risiede nella tutela del diritto della salute costituzionalmente riconosciuto e definito dall'articolo 32 della Costituzione, da intendere come «uno stato di completo benessere fisico, mentale e sociale e non solamente l'assenza di malattia o di inabilità», in base alla definizione contenuta nella Costituzione dell'Organizzazione mondiale della sanità (OMS). In tal modo, si vuole sgombrare definitivamente il campo da ogni possibile considerazione tesa a configurare una legislazione che incida su qualsiasi aspetto del gioco d'azzardo come normativa esclusivamente di tutela dell'ordine pubblico (si veda Corte costituzionale, sentenza n. 108 del 2017).

Come già avvenuto con determinati prodotti (su tutti i tabacchi) risulta essenziale, al fine di garantire gli obiettivi fissati dall'articolo 1, vietare qualsiasi forma di pubblicità di qualsiasi gioco d'azzardo. È quanto viene stabilito con l'articolo 2 della presente proposta, che ha lo scopo di vietare alle emittenti radiotelevisive pubbliche e private di pubblicizzare forme di gioco di azzardo cosiddetto compulsivo, anche per prevenire il sovra-indebitamento familiare, preoccupante fenomeno derivante – in base ai dati della Consulta nazionale delle fondazioni e associazioni antiusura – in prevalenza dal gioco d'azzardo e che costituisce causa di ricorso a debiti e/o all'usura generato dall'aumento esponenziale della partecipazione al gioco d'azzardo

Nell'ottica del contrasto alla criminalità organizzata, che trova una vantaggiosa forma di illecito profitto anche nelle forme di gioco d'azzardo legalizzate (si pensi al *racket* delle *slot machines*), si è ritenuto opportuno estendere, all'articolo 3, la possibilità di utilizzare i cosiddetti «agenti sotto copertura» in qualsiasi procedimento di indagine o investigazione finalizzato all'accertamento di fattispecie di reato nell'ambito

delle attività di commercio del gioco d'azzardo (anche *on line*), in attuazione delle misure di contrasto alle infiltrazioni della criminalità organizzata avanzate dalla Commissione parlamentare antimafia nella relazione presentata il 6 luglio 2016.

L'articolo 3, quindi, recepisce la proposta del Procuratore nazionale antimafia di istituire la figura di agenti sotto copertura per combattere le «azzardo-mafie», per entrare nelle sale da gioco e scoprire trucchi, truffe e affari dei clan, soprattutto sulle scommesse *on line*. Finora, infatti, i controlli tradizionali non funzionano. Si tratta di una proposta, decisamente innovativa, avanzata dopo l'operazione «Anno zero» della procura di Palermo che ha scoperto lo strettissimo legame tra un noto latitante mafioso e un imprenditore delle scommesse, a conferma del grande interesse delle mafie, Cosa nostra compresa, per il settore dell'azzardo. «Il fatturato delle scommesse continua a crescere, soprattutto quelle *on line* – denuncia il Procuratore nazionale – con servizi a volte offerti direttamente da mafia, camorra e 'ndrangheta, attraverso propri imprenditori che con questo canale riescono a riciclare un'enorme quantità di denaro sporco».

L'articolo 4 introduce una serie di misure riguardanti le lotterie istantanee e i relativi tagliandi; ci si è preoccupati altresì di regolamentare le condizioni ambientali in cui le persone possono accedere ai giochi d'azzardo in ogni loro forma (specie i *video-poker*) partendo dal presupposto che debbano scongiurarsi ambienti insalubri, poco socie-

voli e che possono incentivare il gioco compulsivo.

L'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave rivestirà un ruolo attivo nell'applicazione delle disposizioni del presente articolo.

L'articolo 5 rappresenta un ulteriore passo verso una piena e compatibile collaborazione tra Stato, regioni ed enti locali nel contrasto alle forme di ludopatia. Considerato che gli enti territoriali sono più vicini alla popolazione di riferimento e, quindi, più sensibili a percepirne i disagi e i problemi, è opportuno prevedere che le amministrazioni locali possano anche adottare misure più restrittive rispetto a quelle previste a livello nazionale.

L'articolo 6 prevede misure di controllo per l'accesso ai giochi d'azzardo tramite l'utilizzo della tessera sanitaria e la possibilità per chi, coscientemente, lo decida, di disabilitare la propria tessera a tal fine; questa misura potrà essere anche richiesta dall'amministratore di sostegno, ove nominato.

L'articolo 7 introduce una prima forma di finanziamento per ogni ulteriore forma di cura e terapia da predisporre a vantaggio dei soggetti affetti dal disturbo in oggetto; è bene che le risorse siano distribuite sul territorio in ragione della maggiore o minore presenza del fenomeno del gioco d'azzardo patologico.

L'articolo 8, infine, dispone circa l'attivazione di progetti e campagne informative per contrastare e prevenire il fenomeno del gioco d'azzardo patologico.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

(Ambito di applicazione e finalità)

1. La presente legge reca disposizioni volte a garantire e tutelare il diritto alla salute, ai sensi dell'articolo 32 della Costituzione e secondo quanto previsto dalla Costituzione dell'Organizzazione mondiale della sanità (OMS), firmata a New York il 22 luglio 1946.

Art. 2.

(Modifica al testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici, di cui al decreto legislativo n. 177 del 2005)

1. Al comma 1 dell'articolo 36-*bis* del testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici, di cui al decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177, dopo la lettera *g*) è aggiunta la seguente:

«*g-bis*) sulle reti di comunicazioni elettroniche è vietata qualsiasi forma di pubblicità di giochi che prevedano la vincita o la perdita, prevalentemente aleatorie, di soldi o di altre utilità».

Art. 3.

(Indagini sotto copertura)

1. Le disposizioni di cui alla legge 16 marzo 2006, n. 146, in materia di operazioni sotto copertura, si applicano anche per l'impiego di ufficiali e agenti di polizia giudiziaria nelle indagini riguardanti il commercio di gioco d'azzardo in tutte le sue forme.

Art. 4.

(Lotterie istantanee e ambienti di gioco)

1. Il tagliando per la partecipazione a qualsiasi forma di lotteria o di gioco istantaneo deve riportare le informazioni riguardanti il rischio che si corre e le percentuali legate alle possibilità di perdita o di vincita nonché ulteriori messaggi di avvertimento circa il pericolo di sviluppare patologie legate al gioco d'azzardo. Le informazioni e i messaggi di cui al periodo precedente sono definiti dall'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, istituito presso il Ministero della salute, di seguito denominato «Osservatorio».

2. Nei locali dove è consentita la partecipazione ai giochi d'azzardo in qualsiasi forma sono vietati il fumo e il consumo di bevande alcoliche. La violazione del divieto è punita con la sanzione amministrativa di cui all'articolo 7, comma 1, della legge 11 novembre 1975, n. 584. Il conduttore del locale in cui si sia verificata la violazione è punito con la sanzione amministrativa di cui al medesimo articolo 7, comma 2, della legge n. 584 del 1975; in caso di reiterazione, si applica la sanzione della chiusura temporanea del locale fino a trenta giorni.

3. L'Osservatorio pubblica, con cadenza annuale, le indicazioni e le precauzioni cui dovranno conformarsi i *software* per il gioco d'azzardo *on line* e per il gioco d'azzardo elettronico. Le proposte di moratoria per i nuovi giochi d'azzardo e di modifica o variazione delle caratteristiche dei giochi d'azzardo sono sottoposte al parere vincolante dell'Osservatorio.

Art. 5.

(Competenze delle regioni e degli enti locali)

1. Le disposizioni della presente legge e la normativa statale in materia di contrasto

alla diffusione del gioco d'azzardo costituiscono principi fondamentali dell'ordinamento in materia di tutela della salute, ai sensi dell'articolo 117, terzo comma, della Costituzione.

2. Le regioni e gli enti locali, per quanto di rispettiva competenza, possono adottare disposizioni che prevedano limitazioni ulteriori rispetto a quelle previste dalla normativa statale con riferimento alla distanza delle sale gioco da istituti di istruzione, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto e altri luoghi sensibili.

3. I comuni, con proprie determinazioni, possono adottare un apposito logo indicativo dell'assenza di apparecchi per il gioco d'azzardo in un locale pubblico o aperto al pubblico, da rilasciare, su loro richiesta, agli esercenti interessati.

Art. 6.

(Utilizzo della tessera sanitaria per la partecipazione ai giochi d'azzardo)

1. La partecipazione ai giochi d'azzardo, anche *on line*, di qualunque tipologia, è consentita esclusivamente tramite l'utilizzo della tessera sanitaria. Ogni postazione per il gioco d'azzardo, nonché ogni modalità di connessione telematica per il gioco *on line*, deve essere dotata di appositi meccanismi o sistemi di inserimento dei dati che impongano preventivamente l'utilizzo della tessera sanitaria ai fini dell'accesso al gioco.

2. Il soggetto che intende precludersi la possibilità di partecipare ai giochi d'azzardo può presentare richiesta ad un apposito ufficio, indicato da ciascuna regione entro un mese dalla data di entrata in vigore del decreto di cui al comma 3, al fine di ottenere la disabilitazione della propria tessera sanitaria per i soli utilizzi di cui al comma 1.

3. Con decreto del Ministro della salute, previo parere della Conferenza permanente per i rapporti tra lo Stato, le regioni e le

province autonome di Trento e di Bolzano, da emanare entro tre mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, sono adottate le disposizioni per l'attuazione delle nuove funzionalità della tessera sanitaria, di cui ai commi 1 e 2 del presente articolo.

Art. 7.

(Strutture di cura e risorse destinate)

1. Il Ministero della salute cura la predisposizione, all'interno dei Servizi per le dipendenze patologiche (SerD) del Servizio sanitario nazionale, di articolazioni specialistiche per i pazienti affetti da disturbo da gioco d'azzardo che garantiscano loro percorsi differenti rispetto ai pazienti con dipendenza da sostanze stupefacenti o psicotrope.

2. Per i soggetti con diagnosi conclamata di dipendenza da gioco d'azzardo patologico può essere nominato un amministratore di sostegno ai sensi del capo I del titolo XII del libro primo del codice civile. L'amministratore di sostegno, previa autorizzazione del giudice tutelare, può richiedere la disabilitazione della tessera sanitaria ai sensi dell'articolo 6, comma 2, della presente legge.

3. È istituito presso il Ministero della salute il fondo per la prevenzione e la cura del gioco d'azzardo patologico, con dotazione iniziale di 50 milioni di euro annui a decorrere dall'anno 2019.

4. Il fondo di cui al comma 3 è alimentato con le risorse derivanti da una quota percentuale, stabilita con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze, del gettito IRAP complessivo nazionale derivante dalla tassazione degli esercenti e operatori di attività di gioco d'azzardo. Con il medesimo decreto le risorse del fondo sono ripartite tra le regioni, in misura proporzionale alle diagnosi di dipendenza da gioco d'azzardo patologico riscontrate tra i residenti in cia-

scuna regione, per essere destinate al sistema dei servizi di cura e assistenza alle persone affette da disturbi da gioco d'azzardo.

Art. 8.

(Campagne informative)

1. Il Ministero della salute, d'intesa con il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, predispone campagne di informazione annuali e promuove progetti di educazione sui fattori di rischio connessi al gioco d'azzardo nelle istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado, anche con il coinvolgimento degli enti locali e delle articolazioni territoriali del Servizio sanitario nazionale.